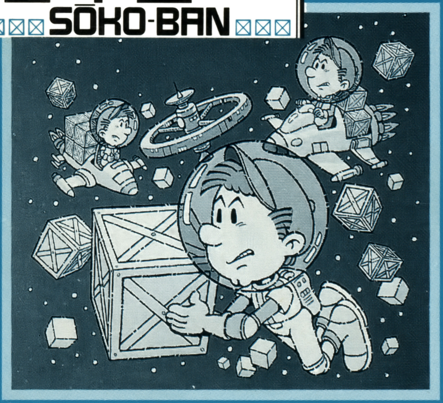
ゲームボーイ™
専用カートリッジ

倉庫番 2
SŌKO-BAN



R30G5930(DMG-SQJ)

取扱説明書

PONY CANYON

©1983, 1990 THINKING RABBIT
©1990 PONY CANYON INC.

ご使用の前に取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

1)精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
2)端子部に手を触れたり、水にぬらすなど汚さないようにしてください。故障の原因となります。
3)電源スイッチをむやみにＯＮ・ＯＦＦしないでください。
また電源スイッチをＯＮにした状態で、外部電源端子からＤＣプラグを抜き差ししないでください。
4)電源スイッチをＯＮにした状態で、乾電池が無くなるまで放置しないでください。
5)シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油ではふかないでください。
6)長時間ゲームをする時は、健康のため約２時間ごとに10分〜15分の小休止をしてください。

倉庫番2 もくじ

ストーリー……P1
ゲームをはじめるには……P2
ゲームのパズルを解いてみよう……P4
1手もどし機能について……P5
荷物をかたずけおわったら……P6
「そうこをえらぶ」について……P6
どうしても解けない時……P7
そうこをつくる……P8
すごい便利な特殊機能……P10

ストーリー

あれから1年。アルバイト君とみきちゃんは、横浜ベイブリッジでの楽しいデートをしていました。
そんな、しあわせそうな2人に忍び寄る黒い影。「あれー」「みつみきー」。アルバイト君の叫びも虚しくみきちゃんは星の彼方に連れ去られてしまったのです。
「そうだ！ ロケットを買ってみきちゃんを助けに行こう！」
今の彼には、倉庫番人生から逃れられない自分を情けなく思う心のゆとりは、もはやありませんでした。

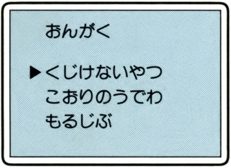
ゲームをはじめるには

①ゲームボーイ本体の電源を切った状態でカートリッジを差し込みます。
②ゲームボーイの電源を入れます。
③"NINTENDO"のマークがでます。
④「倉庫番２」のタイトル画面がでます。

その状態のまま放置すればデモ画面にかわり、その後またタイトル画面へともどり、くりかえしとなります。
ゲームを始めたい場合には、タイトル画面かデモ画面の時にＳＴＡＲＴボタンを押してください。ＢＧＭセレクト画面へ進みます。

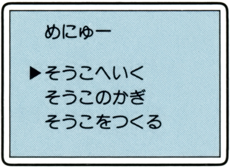
ゲームをはじめよう

①以下のようにＢＧＭセレクト画面がでます。



ゲーム中に流れる音楽を「くじけないやつ」「こおりのうでわ」「もるじぶ」の３曲の中から選ぶことができます。
✚キーの上下で自分の好きな曲を選択して、選択した後決定するには、Ａボタンあるいは ＳＴＡＲＴボタンを押してください。
※**キャンセル機能**　まちがって選択してしまった場合にはＢボタンを押すことにより前のメニュー画面にもどることができます。

②つづいて以下の画面が登場します。



最初からゲームをする時には「そうこへいく」を、前回のつづきからゲームをする時には「そうこのかぎ」を選択してください。また、エディットモード(P８参照)を使用して、自分でゲーム面を作ってみたい場合には「そうこをつくる」を選択してください。
選択方法は①と同じです。

★第１面からゲームをスタートする場合
「そうこへいく」を選択した後に、みきちゃんが何者かにさらわれるアニメーションがあり、第１面がスタートします。

★つづきの面からゲームをスタートする場合
「そうこのかぎ」を選択した後に、「そうこのかぎをあわせてください」のメッセージとパスワード入力画面がでてきます。
✚キーを使って、前回ゲームを中断する時にひかえておいた「そうこのかぎ」の４文字(パスワード)を入力します。
パスワードを入れた後、まちがいないかよく確認して、良ければ「おわり」を選択してAボタンを押してください。
仮にパスワードを間違えて入力していた場合には
「おや？　まちがっているぞ!!」
のメッセージが画面にあらわれます。その時にはAボタンを押すことによりパスワード入力画面の最初にもどりますので再度入れ直してください。

ゲームのパズルを解いてみよう

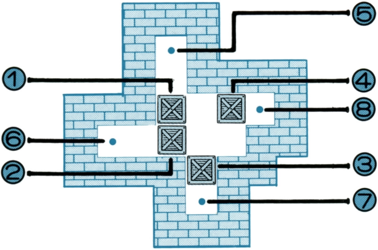
（荷物をかたずけてみよう）

ゲームの遊び方はとってもカンタンです。

✚キーを使ってメインキャラクターを操作し、ばらばらに置かれた荷物を所定の位置にかたずければ１面クリアとなり次の面に進みます。これをくりかえして最終的に全部の面の荷物をかたずければめでたくゲームクリアです。

面は全部で120面もあります。

● それでは例を使って説明しましょう。



①～④はかたずけなければならない荷物です。

⑤～⑧はかたずける位置を示しています。

荷物が、かたずけるべき位置にある場合には荷物の模様が変わって知らせてくれます。

③の荷物を下に押し⑦の位置にもっていきます。

②の荷物を左に押し⑥の位置にもっていきます。
①の荷物を上に押し⑤の位置にもっていきます。
④の荷物を右に押し⑧の位置にもっていきます。
これで１面クリアとなります。
注意しなければならないのは、荷物は押すことしかできないことです。これは大変重要なことで、むずかしい面になるとついつい引っぱりたくなるのですが、絶対に引っぱることはできませんので、十分注意し考えて荷物を押してください。

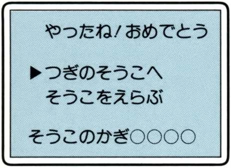
ーうそみたいに便利な１手もどし機能について

ただし

人間にまちがいはつきもの。ついついはずみや勢いで荷物を押しすぎることも良くあることです。
そんな時、少しだけお助けしましょう。
押しすぎてしまったその直後、すぐにAボタンを押してください。な、なんと１つだけ荷物を引っぱり戻すことができてしまうのです。(これはありがたい。夢のような話です。先の面に進めば進むほど、そのありがたさは骨身に浸みてわかると言うものです。)
ただし、この便利な機能も、押してしまったそのすぐ後でなければならないのがルール。仮に自分が直後だと思っても、機械はしっかりあなたの動きを覚えていて、押しすぎてしまった直後でなければ、引っぱりもどしてくれませんので念のため御用心を。まあ、この機能を多用しているようでは、まだまだ前途多難のようですが。

荷物をかたずけおわったら

すべての荷物を所定の位置にかたずけたら1面クリアです。
メニュー画面があらわれ、「そうこのかぎ」のパスワードである4文字が表示されます。
時間がなくて、ゲームを一時中断しなければならない時には、この「そうこのかぎ」のパスワードを書きとめておいてください。次回ゲームを始める時には、このパスワードを入力することで、前回のつづきである次の面からスタートすることができるのです。



面をクリアすると、左の画面が表示されます。ここで、「つぎのそうこ」を選んだ場合に、次の面に進むことができます。

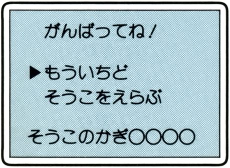
「そうこをえらぶ」について

このゲームは10面をひとまとめにして、1エリアを形成しています。エリアは全部で12エリア。つまり120面の倉庫があるのです。同一エリア内では、基本的に「そうこをえらぶ」を選択することにより好きな面を選択することができます。
「そうこをえらぶ」を選択すれば、✚キーの上下を押すことにより、エリアの倉庫を順番に見ることができます。そしてかたずけたい倉庫の所でAボタンまたはSTARTボタンを押すことにより、その面を始めることができます。

エリアとそのエリアの何番目の面であるかは、ゲーム画面の右上に　NO. ○○－○○
という形で表示されています。また、そのすぐ下に4ケタの数字が書かれています。最初は0000でゲームを始めてキャラクターを動かし始めると、数字が１つずつあがっていきます。これは、全部でキャラクターがどれだけ動いたかを示すもので、この数字が小さいほど良いのは言うまでもありません。
クリアした面はクリアした状態で、クリアしていない面はクリアしていない状態でできますので、どの面をクリアしたかしていないか、すぐにわかるようになっています。
仮に、すでにかたずいている面に再度チャレンジして、うまくクリアできず途中であきらめたとしても、１度かたずけたという記録は消えません。

どうしても解けないとき もしくはまちがってしまった時

どうしても解けない時や、まちがってしまって、やり直したい時には、STARTボタンを押してください。すると、この画面が表示されます。

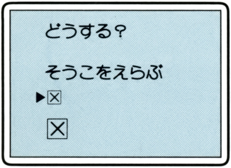


もう１度、同じ面に挑戦したいときには「もういちど」を、むずかしいので他の面をやってみようかなっていう時には「そうこをえらぶ」を選択してください。

そうこをつくる
ちょっと高度なエディットモードについて

メニュー画面で、「そうこをつくる」を選択することによりエディットモードを楽しむことができます。このモードでは、自分の思い通りの倉庫を簡単に作ることができるのです。

全部の面を解いてしまった方や、自分で面をつくってみたい方に最適なモードです。使いこなせば大変すばらしい機能なので、ゲームを更に面白く楽しめるでしょう。



メニュー画面で、「そうこをつくる」を選択すると左のような画面があらわれます。

①「そうこをえらぶ」は自分でつくった面を選んで遊ぶときに使います。（✚キーの上下を押すことでEDIT－01～EDIT－03まで順番に見ることができます。何もつくっていない時には、当然空白の面があらわれます。）

遊びたい時にはSTARTボタンを押せばゲームスタートです。エディットモードにより、全部で3面まで自分の思い通りの倉庫をつくることができます。つくった倉庫は、電源を切るまで保管されます。自分が気にいった倉庫ができた場合には、紙に書いて保管すると良いでしょう。

②小さい荷物、大きい荷物を選んだ場合には、自分で倉庫を作ります。「そうこをえらぶ」の下に表示されている小さな荷物（8×8の

キャラクター)か、大きな荷物(16×16のキャラクター)を選ぶと倉庫を作ることが出来ます。
大きくて見やすく、簡単そうに見える倉庫をつくりたいときには、大きい方の荷物を選択して下さい。逆にむずかしい倉庫を作りたい時には、小さい方の荷物を選択してください。
選択が終わると、エディット面になります。

★エディット面の操作の仕方

エディット面になるとBボタンを押すことにより、空白(消去、つまり書いたものを消すことができる。)→荷物の置き場所を示す点→荷物→かべ→空白と、順番に変わっていきますので、自分の希望する物を選択し、✚キーで、希望する位置にもってきてAボタンを押してください。その位置に希望するもようがかかれているはずです。また、Aボタンを押しながら✚キーを押してカーソルを動かすことで、動かした通り、連続して同じもようをかくことができます。
倉庫ができあがったら、カーソルを動かしてキャラクターをどの位置からスタートさせるのかを決定し、位置が決まればSTARTボタンを押してください。その位置にキャラクターが配置されて、ゲームスタートとなります。

★倉庫をつくるときの注意点

倉庫をつくる時には、選んだキャラクターの大きさでつくることができるのですが、すでに作成された倉庫があった時、その倉庫のキャラクターと違う大きさのものを選んでしまった場合には、そのエディット面がクリアされてしまうので注意してください。

すっごい便利な特殊機能！

○夢(ビデオ)を見るような再現モードについて！

前回失敗してあきらめたんだけど、その途中まではうまくいっていたはずなんだ……ということはだれでもあるはず。そこで役立つのがこのモード。
「もういちど」を選択して再び同じ面がでた時、何もせずにAボタンを押し続けてみてください。するとあらフシギ、前回失敗したのと同じことを再現(トレース)してくれるではありませんか。これをうまく使えば、とっても効率が良くなります。この再現モードは「もういちど」を選んだ時には、いつでも行うことができます。ただしAボタン以外のボタンに触れてしまうとダメです。途中で再現モードをやめたい時には自分の都合のいいところまでAボタンを押し続け、ここでいいと思った時Aボタンを離し✚キーで始めてください。

○拡大縮小機能について

ゲームプレイ中に、ああ画面がもっと大きかったら見やすいのにとか、全体を1度に見たいなぁとか思うことがあるはず。そんな時、セレクトボタンを押せば、画面が拡大または、縮小されて見やすくなります。

○画面スクロールについて

拡大縮小機能で、画面を拡大した場合。倉庫が画面からはみ出してしまうことがあります。こんな時には、Bボタンを押しながら✚キーを操作すれば、画面がスクロールするのです。ただし、アルバイト君を画面の外に出してしまうと、操作ができなくなってしまうこともお忘れなく。

Special Thanks

エディットモードコンテスト入賞者発表

今回の「倉庫番2」には、前作「倉庫番」で行ったエディットモードコンテストの入賞作品を収録しています。コンテストへの数多くのご応募、ありがとうございました。

登場ステージ	制　作　者
1-2.2-1.7-8	宮本章弘さん（和歌山県和歌山市）17才
1-3	尾関基行さん（京都市伏見区）11才
1-4	山口和宏さん（愛知県海部郡）13才
1-5	渡辺武実さん（東京都品川区）13才
1-6	丸田　竜さん（神奈川県茅ヶ崎市）17才
2-2	吉田　崇さん（新潟県新潟市）19才
4-1	大沢陽一さん（青森県青森市）14才
7-4	河野孝治さん（茨城県北相馬郡）12才
7-10	赤山健太さん（東京都練馬区）15才
8-4	蔡　義雄さん（香川県高松市）30才
8-7	蜂谷　亮さん（宮城県黒川郡）14才
10-6	池永道郎さん（大阪市城東区）16才
12-6	佐久間良直さん（岐阜県大垣市）13才

Message 制作後記

今回もバックにラブストーリーを付けました。少々"くさい"と思われた方もいらっしゃると思いますが(特に大人の方)、実は、それが我々の永遠のあこがれではないのでしょうか? と思いつつ仕事に追われる毎日でした。

富沢賢一(プログラム担当)

今回はアニメーションが増えたので、物語がとってもわかりやすくて、きっと感動しちゃうことまちがいなし。今どきの倉庫番君は、宇宙にだって行ってしまうのだ。スケールの大きくなった倉庫番2をよろしくネ。

落合麻紀(グラフィック担当)

僕の通っていた学校は山の上にあって、毎朝最後の登り坂で苦労したもんだった。まるで倉庫番みたいだろ? 戸室坂はそんな感じが出せたと思うよ。えっ、戸室坂って何かって?……ほら、あのエンディングの曲だよ。

高橋吾郎(ミュージック担当)

夢にまで見た続編の制作……。
うっ、(声にならない)
ポタポタ……(と涙が落ちる)
ぐすん(鼻水まで出てしまった)
みなさん、どうもありがとう!!
ぐふっ(デバッグ疲れ)

井上季郎（プログラム担当）

どうもありがとう。これから倉庫番は、日本だけでなくアメリカ、ヨーロッパ、そして全世界へと旅立ちます。君が大きくなって、世界の人とビジネスの話をする時、倉庫番の話をしてごらん。きっと役に立つと思うよ。

今林宏行（オリジナルゲームデザイナー）

多くのファンの方からの要望に応え、「倉庫番2」を贈ります。おもしろいゲームには、年齢や国境、言葉の違いなど関係ありません。グレードアップした第２弾を心ゆくまでお楽しみ下さい。

有元和彦（制作担当）

ゲームボーイ™は任天堂の商標です。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。